



ユーザーガイド

Ulead Systems, Inc.

Ulead COOL 3D version 2.5 日本語版 第1版 1999年4月

© 1997~1999 Ulead Systems, Inc.

本マニュアルの一部または全部について、文書によるUlead Systems, Inc.の許可を得ない限り、写真複写、録音、検索システムへの保存、または他の言語への翻訳を含む電気的手段、機械的手段、およびその他のいかなる方法によっても、複製または転用することを禁じます。

ソフトウェアライセンス

本マニュアルに説明するソフトウェアは、本製品に添付されているライセンス契約に基づいて提供されています。このライセンス契約は、本製品に関して許可される使用および禁止される使用について規定しています。

ライセンスおよび商標

ICI Library (c) 1991~1992 C-Cube Microsystems.

Ulead Systems, Inc.、Uleadロゴ、Ulead COOL 3DはUlead Systems, Inc.の商標です。本マニュアルにおけるその他の製品名、登録商標、および商標の使用は識別のみを目的としており、それぞれの所有者の財産権の侵害を意図するものではありません。

サンプルファイル

プログラムCD-ROMにサンプルとして格納されているファイルは、個人的な展示、製作、および発表に使用することができます。これらのサンプルファイルを商業的に複製または再配布する権利は付与されません。

テクニカルサポート

サポートライン：03-5491-5662

午前：AM10:00~12:00

午後：PM13:00~17:00

土曜・日曜・祝日・年末年始は休ませていただきます。

E-Mail: support@ulead.co.jp

FAX: 03-5491-5663

E-Mail, FAXは24時間受け付けておりますが、サポート業務は電話でのお問い合わせ時間と同じ時間帯のみとなります。

ユーリードシステムズホームページ：http://www.ulead.co.jp

目次

Ulead COOL 3D 2.5 へようこそ	4
新機能	4
プラグイン効果	6
斜面効果	8
刻印	8
型抜き	9
フレーム	10
オブジェクト効果	11
ダンス	11
トークン (G)	12
トークン移動 (G)	13
トークン回転 (G)	14
トークンサイズ (G)	15
トークン傾斜 (G)	16
サーフェスアニメーション	18
パスアニメーション	20
グローバル効果	22
モーションブラー	22
グロー	24

Ulead COOL 3D 2.5 へようこそ

Ulead COOL 3D 2.5 は、見る人に強烈な印象を与える静止画タイトルやアニメーションタイトルを作成するための高性能なタイトリングツールです。

新機能

このバージョンではデファクトタイトリングツールという評価にふさわしい大幅な改良が行われています。分かりやすいインターフェースを使って複雑なタイトルもすばやく作成しながら、その一方でタイトルにユニークな特性を持たせるパワフルな機能を使用することもできます。

• 高解像度出力

このバージョンから Ulead COOL 3D では、必要に応じて解像度を高くできるようになりました。[ファイル] - [印刷]、[ファイル] - [イメージファイルを作成] (BMPとJPG)、[編集] - [コピー形式] (ビットマップと Ulead オブジェクト) を選択すると、解像度を変更するためのダイアログボックスが表示されます。

• アニメーションプリセットのインスタント表示

イーजीパレットにサムネイルアニメーションをロードする速度が速くなりました。

• ズームコントロール

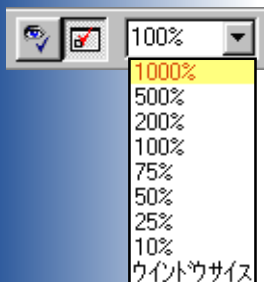
標準ツールバー上のズームコントロールを使用すると、イメージを表示したり、編集しやすくなり非常に便利です。

• 右クリック、ドラッグ&ドロップメニュー

イーजीパレット上の [ギャラリー]、[照明と色]、[モーション] などのフォルダからプリセットの属性を選択してください。イーजीパレット上のプリセットを右クリックするとメニューが表示されますので、使用する属性を選択してください。

• 向上されたモーションの属性

アニメーションツールバー上のモーションの属性は、位置、方向、スケールの3つのカテゴリーに分けられています。これらを



利用してキーフレーム内のアニメーションの各要素を調整してください。

• フレームレートコントロール

アニメーションツールバー上に新しく追加されたフレームレートコントロールを使って、アニメーションタイトルを再生する速度を指定できます。

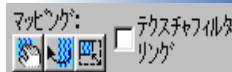
• フィールドベースのインタレースビデオ出力

BMP、JPG と TGA、AVI などの形式のアニメーションシーケンスを保存する場合は、フィールドベースのインタレースビデオ出力に対応させると従来の TV スクリーンでアニメーションを自然に再生することができます。

• 高解像度テキストフィルタリング

テキストの属性ツールバー上でこのオプションを選択すると、高解像度で出力するために低解像度のテキストを向上させることができます。

注意：コンピュータによっては指定したレートでアニメーションを再生できないものがあります。このような場合は、アニメーションは遅い速度で再生されます。アニメーションを実際の手速で見ると、ファイルを GIF か AVI 形式で保存してください。



• DirectX HAL 対応

DirectX 6.1 Hardware Abstraction Layer (HAL) に直接アクセスしてレンダリングを行うことができます。ディスプレイカードが HAL に対応している場合は、このオプションを選択することで性能を向上させることができます。

お使いの Direct3D ハードウェアアクセラレーションをサポートしていてもこのオプションが選択できない場合があります。このオプションを有効にするためには Microsoft Windows Hardware Quality Lab で認定されたドライバが必要です。お使いのドライバに関する情報は [DirectX 診断ツール] で確認できます。

• パワフルな新プラグイン

このバージョンではテキストやアニメーションをユニークに演出する効果コレクションがさらに強化されました。それぞれのプラグインには簡単に使用できるプリセットが付いています。また、属性ツールバーで効果を細かく調整することもできます。本書ではこれらのプラグインについて詳しく説明します。

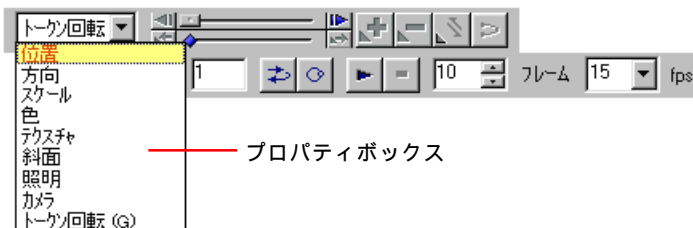
プラグイン効果

Ulead COOL 3D 2.5 にはタイトルに使用するためのプラグイン効果が数多く用意されています。それぞれの効果はイーजीパレット上で確認できるように、プリセット表示されます。これらのプリセットを見るには、イーजीパレットのファイルディレクトリを開いてください。プリセットをタイトルに使用するには、任意のサムネイルをダブルクリックするか、編集集中のタイトル上ヘドラッグしてください。または、右クリックして [適用] を選択することもできます。プリセットをテキストに適用したら、属性ツールバー上でその設定を細かく調整してください。



プリセットを使用せずにプラグインをカスタマイズしたい場合は、イーजीパレットのファイルディレクトリで任意のフォルダを選択します。斜面プラグインを選択した場合は、属性ツールバーの左側に [斜面モード] ボックスが表示されます。リストから斜面モードを選択すると、その効果のプロパティが表示されます。オブジェクト効果の場合は、属性ツールバー上に表示される [F/X] ボタンをクリックすると、効果のプロパティが表示されますので、設定を指定してください。

アニメーションツールバー



すべてのプラグインではアニメーションタイトルのキーフレームの変数を変えることができます。プリセットをタイトルに適用したり、属性ツールバーを有効にすると、アニメーションツールバーの右端にある [プロパティ] ボックスに効果がリストされます。キーフレームの調整を行うときには、[プロパティ] ボックスとイージーパレットのファイルディレクトリで効果を選択してください。

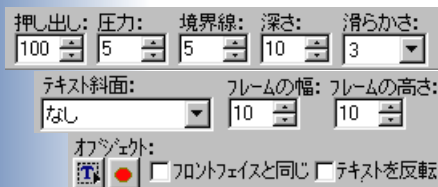
属性ツールバーとツールチップ



プラグイン効果をカスタマイズするとき、カーソルを属性に合わせるとヒントが表示されます。属性の名前の後に (G) または (K) と表示されますが、「G」は「グローバル」を、「K」は「キー情報」を示しています。これらについて理解しておくことは、アニメーションタイトルを作成、変更する上で非常に重要です。(G) 効果の場合は、どのキーフレームで設定を行っても、アニメーション全体に設定が適用されます。(K) 効果の場合は、指定したキーフレームでしか属性は変更されません。

斜面効果

新しい斜面効果を使うと、ドキュメントや Web サイトを際立たせるタイトルを作成できます。たとえば、型抜き効果を持ったテキストをボードに刻み込んだり、単にテキストを刻印するだけでも面白い作品に仕上がります。さらにタイトルを目立たせたいときには、3D フレームを付けてください。これら3つの効果については、ボードの斜面のプロパティやサイズを変えたり、フロント

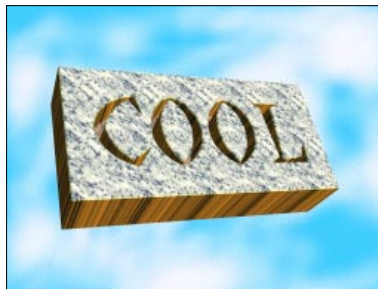


フェイスとバックフェイスに異なるテキストを表示したりすることができます。また、[グラフィックをインポート] ボタンをクリックすると、EMF 形式か WMF 形式のファイルをバックフェイスに配置することもできます。

刻印

タイトルをボード上に刻印するとユニークな効果を出すことができます。また、ボードのフロントフェイスとバックフェイスに表示するテキストを変えることもできます。

[深さ] の値を大きくしてタイトルに深みをつけます。



個々のオブジェクトに刻印効果を使用すると面白い効果が得られます。



型抜き

ボードを通してテキストやオブジェクトを演出します。この効果を活用することによって、デザインの幅が大きく広がります。他のボード効果を使った場合と同じように、違ったテキストをフロントフェイスとバックフェイスに配置することもできます。



タイトルを通して特殊な背景を演出します。



ボードの背後に配置したグラフィックのレイヤーを強調することができます。背景には面白いイメージを使用してください。



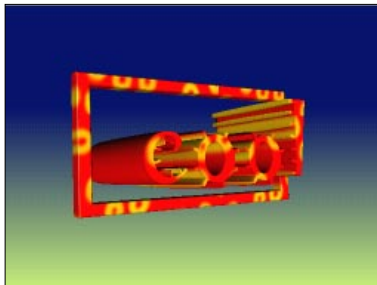
2つめの3Dオブジェクトに型抜き効果を付けたタイトルを貫通させます。

ここをクリックするとアニメーション
をご覧いただけます。

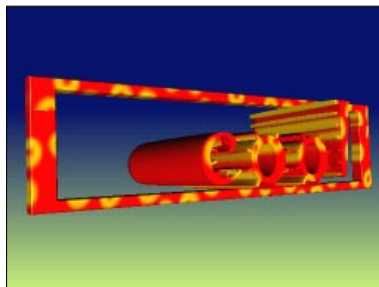
フレーム

タイトルに3Dフレームを付けるとタイトルが一層目立ちます。他にも、属性ツールバーでフレームとテキスト両方のサイズを変えたり、それぞれの斜面の特性を修正したりすることができます。

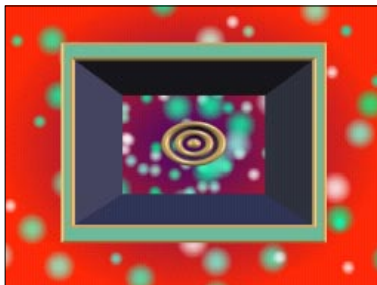
フレームの斜面とテキストを別々に調整すると、焦点を変えることができます。この例では、テキストに深さが加わりフレームから飛び出すような効果が出ています。



フレームとテキストのサイズを個々に変更するとユニークな効果が得られます。幅と高さは属性ツールバーで指定できます。



フレームの斜面の特性を調整して、背景画に焦点を当てます。



オブジェクト効果

オブジェクトプラグインは、見る人をあっと言わせるようなダイナミックなタイトルを作成したい場合に最適です。これらのプラグインはタイトル内のすべてのオブジェクトに適用するか、選択したオブジェクトにだけ適用するかを指定できます。これらの効果を使って複雑なアクションシーケンスを演出したり、3Dサーフェスに沿ってタイトルを移動させたり、あるいはテキストをダンスさせたりしてください。

ダンス

このプラグインを使うと、テキストがダンスします。属性ツールバー上でダンスモードを選択し、タイトルをシェイクさせたり、分散させたり、あるいはバウンドさせたりしてください。また、どのようにダンスさせたいかも指定できます。



注意：選択したダンスモードによって、属性ツールバー上に表示されるプロパティが異なります。



ここをクリックするとアニメーション
をご覧いただけます。



バウンド タイトル内の文字をドロップさせて、リバウンドさせます。タイトルの「弾力性」は属性ツールバー上で調整します。

分散 タイトルをダンスさせながら文字を分散させます。文字をどこまで飛ばすかは、属性ツールバー上で[半径]を指定して調整します。

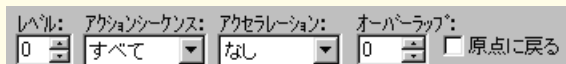
トークン (G)

ヒント：トークン (G) の属性がどのようにキーフレームと関係しているかを理解するには、実際にタイトルにプリセットを適用してみて、値がどのように変るかに注意してください。プリセットはダブルクリックするか、ドラッグアンドドロップ操作で簡単に使用できます。

これらのプラグインを使うとテキスト内の各エレメントやオブジェクトを 1 つずつ調整しなくても、簡単に編集することができます。「G」は設定を変更した場合にアニメーション全体に、「グローバル」にその変更が適用されることを意味しています。これらの効果を使用すると、それぞれのエレメントが特定のパターンにしたがって次々に移動します。また、すべてのエレメントを一度に移動させることもできます。トークンプラグインには移動、回転、サイズ、傾斜の 4 つの種類があります。詳しい説明については、以下のページをお読みください。

属性ツールバー

それぞれのトークン (G) プラグインでは、属性ツールバー上に各変数が表示されます。設定を変更するとき上の列に表示される属性はすべてのトークン (G) プラグインに共通する属性です。人の目を引くようなアニメーションタイトルを作成するには、これらがどのように作用するかを理解する必要があります。



レベル テキストに使用する効果の強弱を指定してください。0 に設定するとタイトルは全く変化しませんが、100 に設定するとテキスト内のすべてのユニットが影響を受けます。キーフレームで設定を変えられる変数は [レベル] だけです。

アクションシーケンス アクションが発生する順番を指定します。

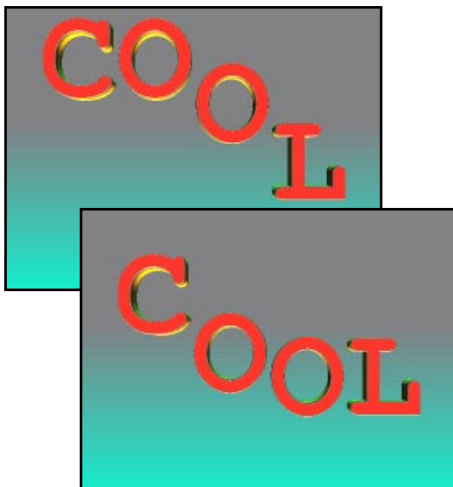
アクセラレーション アクションシーケンス内でそれぞれのエレメントがどのように加速するかを指定します。

オーバーラップ アクションのレベルやテキストのエレメントが重なる部分を指定します。

原点に戻る 各文字がモーションを完了した時点ですぐに元の位置に戻ります。

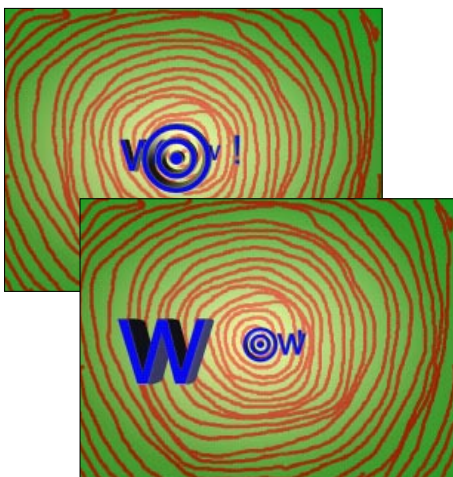
トークン移動 (G)

この効果は、文字をグループ毎、あるいは1文字ずつ、任意の方向へ移動させます。[X/Y/Z値]を設定することで、文字が動く方向と距離を指定できます。



X値:	Y値:	Z値:
0	0	0

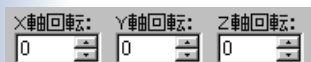
Y 値を正の値に設定すると、この例のように文字を上へ引き上げます。逆に負の値を指定すると、文字を下へ引き降ろします。



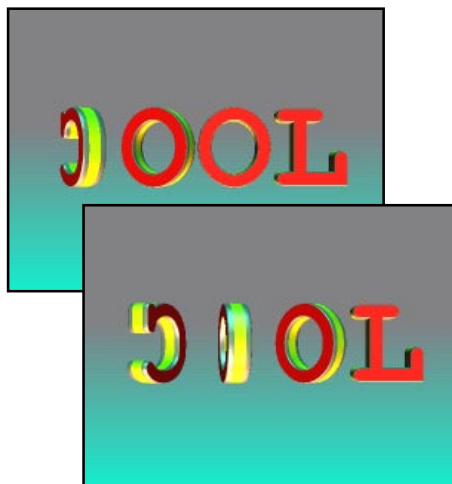
Z 値を指定するとタイトルが手前にせまってくるような効果を出すことができます。正の値を指定するとオブジェクトが奥へ引っ込み、負の値を指定すると手前に飛び出します。

トークン回転 (G)

タイトルを任意の方向へスピンさせます。[角度] を指定することで回転数を決定できます (360 は 1 回転)。それぞれの文字が異なった点を中心に回転するように、[回転の中心] を指定することもできます。



テキストを順番に回転させます。[Y 軸回転] を指定すると、縦軸に沿って文字をスピンさせます。



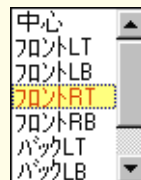
[回転の中心] を [フロント RT] に設定し、[X 軸回転] を指定すると、タイトルがスイングします。



ここをクリックするとアニメーション
をご覧いただけます。

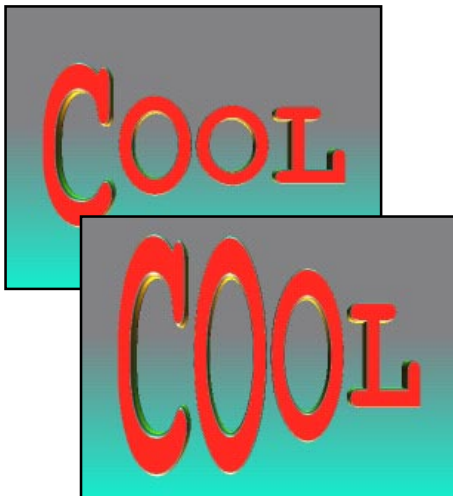
回転の中心

属性ツールバー上で文字を回転させる点を指定するために、[回転の中心] を選択してください。[フロント LT] を選択するとフロントフェイスの左上で文字が回転します。「LB」は左下、「RT」は右上、「RB」は右下を意味します。トークンサイズ効果とトークン傾斜効果にも同様のメニューがあります。



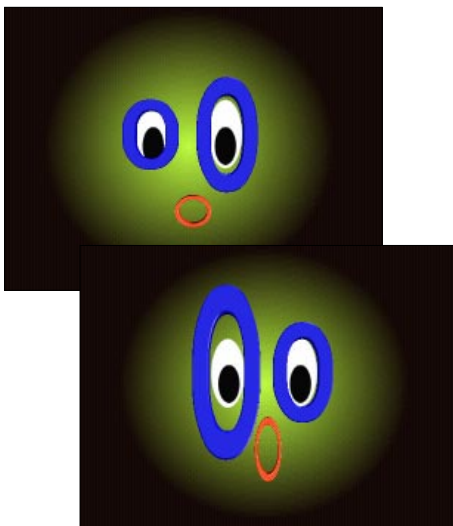
トークンサイズ (G)

このプラグインは、文字を伸縮させます。[X/Y/Z軸] の値を入力して、文字が伸縮する方向を指定してください。また、[スケールの中心] を選択して、文字が伸縮する点を指定することもできます。



X値:	Y値:	Z値:
0	0	0

[Y 値] を調整して文字の高さを高くします。

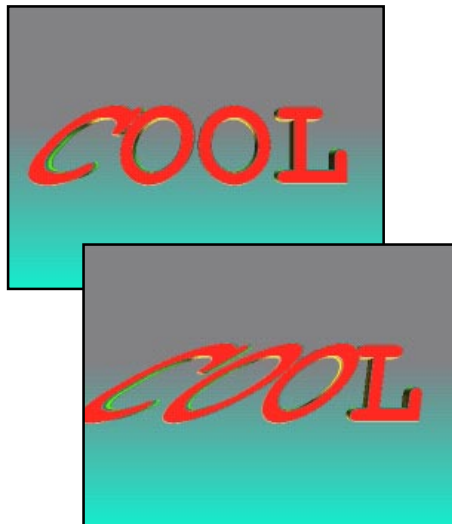


印象的なタイトルを作成します。この例では2つのオブジェクトが使用されています。

トークン傾斜 (G)

テキストを任意の方向にワープさせたり、伸縮させたりします。
属性ツールバーで傾斜の中心と傾斜させる方向を指定してください。

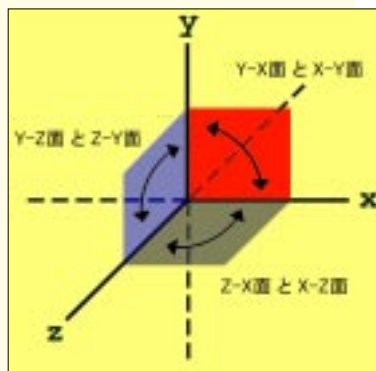
[傾斜の中心] を [フロント
LB] に設定して、[X-Y面]
に正の値を指定すると、テキ
ストを右上方向へ傾斜させる
ことができます。

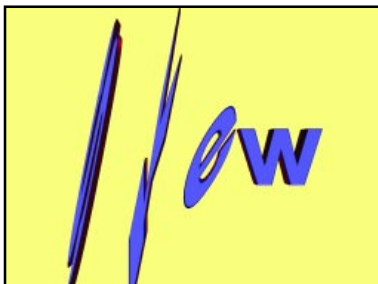


属性ツールバー

タイトルを傾斜させる方向を指定します。
これらは属性ツールバー上で指定できま
す。横の図をご覧ください。面と軸の關係
をよくお分かりいただけるはずです。

X-Y面: 0	Y-X面: 0	Y-Z面: 0
Z-Y面: 0	X-Z面: 0	Z-X面: 0





この例ではX-Y面へ傾斜させるように設定してあります。



この例ではY-Z面へ傾斜させるように指定してあります。



ここをクリックするとアニメーション
をご覧いただけます。

傾斜効果で [位置] を簡単な値に指定すると、タイトルをスクリーンから徐々に消していくことができます。

サーフェスアニメーション

この効果は3Dオブジェクトに沿ってテキストを移動させます。また、オブジェクトのサイズやタイトルを移動させる方向、パスのタイプなどを指定できます。効果を調整できるように、属性ツールバー上にはさまざまなオプションが用意されています。

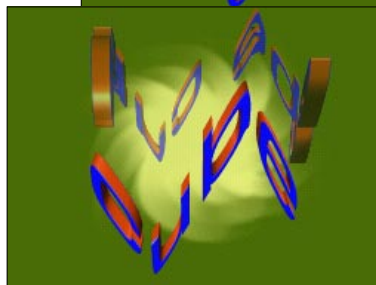
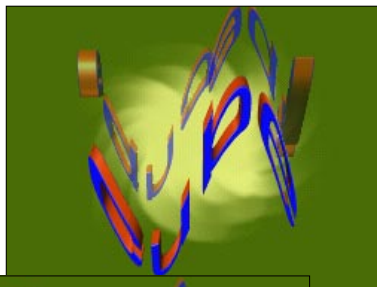
表面:	パス:	頻度:	振幅:	ラップスタイル:	<input type="checkbox"/> 表面に合わせる
円筒	正弦	20	20	なし	
サイズ:	方向:				レベル:
X: 20 Y: 20 Z: 20	X: 0 Y: 0 Z: 0				0

〔表面〕 球、キューブ、円筒の中から3Dオブジェクトを選択します。この効果では円筒の表面に沿ってテキストが移動します。



ここをクリックするとアニメーション
をご覧ください。

〔パス〕 タイトルを移動させるパスのタイプを選択してください。垂直線、水平線の他にも、正弦（上）や三角形（下）があります。





【ラップスタイル】 タイトルをどのように 3D オブジェクトの表面に巻き付けさせるかを指定します。【なし】を選択するとテキストを手前に表示しながらオブジェクトを移動させます。【位置】を選択すると、文字を回転させながらタイトルをオブジェクトに沿って移動させます。【メッシュ】は【位置】に似ていますが、タイトルを表面でかたどります。

2つの異なるオブジェクトをそれぞれ回転させます。サーフェスアニメーションを使えば、このような操作も簡単に行えます。

パスアニメーション

タイトルをあらかじめ定義しておいたパスに沿って移動させます。タイトルをダイナミックに変えられるように、さまざまな効果が用意されています。以下は各パスオプションの例です。

注意：選択したパスによって属性ツールバー上に表示されるプロパティが異なります。

パス:	頻度:	振幅:	レベル:	配置(ノーマル):	衝突点:
波紋	30	20	0	なし	X: 0 Y: 0

〔トルネード〕 テキストまたはオブジェクトがトルネードに巻き込まれていくような効果を出します。



〔波紋〕 タイトルを液化させます。波のサイズとどこから効果を開始させるかは、属性ツールバー上で指定してください。



ここをクリックするとアニメーション
をご覧ください。

〔風〕 テキストを風になびかせます。この効果では、そよ風も暴風も表現できます。この効果は刻印効果やボード効果と合わせて使用し、タイトルを旗に変えることもできます。

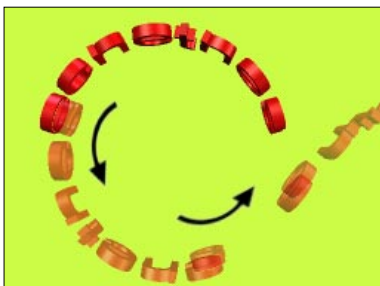




〔円弧〕物を投げたときのように、タイトルが円を描いて落下します。この効果では初期速度と方向、またはその他の要素を指定することができます。



〔振り子〕重力を加えるにより、テキストをスイングさせます。スイングの高さや、スイング中のエレメントの位置などを指定してください。また、〔天井〕の値を入力すると、振り子の半径を指定できます。



〔スリング〕タイトルをスイングさせた後、勢いをつけて遠くへ飛ばします。タイトルが飛んでいく地点を指定できます。この例では、重力を表現するためにスリングのタイプを〔垂直方向〕に指定してあります。

グローバル効果

グローバル効果を使用すると、選択した効果がタイトル内のオブジェクトすべてに適用されます。この効果は、タイトルをネオンサインのように変えたり、オーラを付けたりします。

モーションブラー

この効果はテキストにスピード感や躍動感を与えます。ユニークな効果を出すために、各オプションを調整してください。

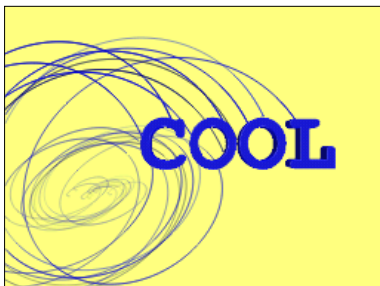
タイプ:	パス:	密度:	長さ:	方向:
分散	正弦波	5	20	20
テール:	収束:	振幅:	頻度:	
10	50	20	10	

モーションブラー効果と簡単なアニメーションを組み合わせ、動きを強調します。この例では、ブラーのタイプを [連続] に指定して、テキストにスピード感を与えるように設定してあります。

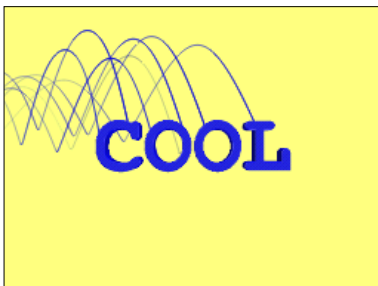


ブラーのタイプを [分散] に設定すると、タイトルの残像を残しながら移動します。この例ではパスのタイプを [正弦波] に指定してあります。

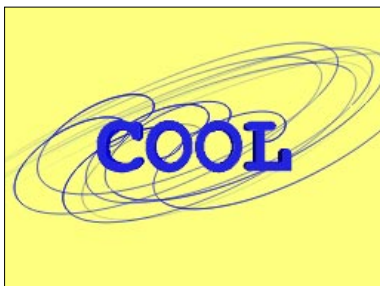




バスのタイプを [スパイラル] に設定すると、テキストが渦を巻くような効果を出せます。



バスのタイプを [バウンド] に設定すると、タイトルを元気よくジャンプさせます。[振幅] と [頻度] を調整して、テキストを思い通りにジャンプさせてください。



バスのタイプを [渦巻き] に設定すると、タイトルが嵐の中に巻き込まれるような効果を出せます。



[収束] を負の値に設定すると、タイトルが高速で遠のいていくような効果を出せます。

グロー

この効果は、タイトルをネオンサインのように変えたり、オーラを付けたりします。また、グローの色、透明度、幅、強弱を指定することもできます。

タイトルから心霊現象を発生させます。



グロー効果とサーフェスアニメーションを使用すると、点滅しながら漂うネオンサインを作成できます。



ネオン効果の作成

タイトルの電気を付けたり、消したりします。このような効果を出すには、キーフレームを使用します。アニメーションツールバー上でキーフレームをペアで設定します。ペアのフレームはそれぞれ同じ設定にしてください。Off のパラメータを設定するフレームでは幅を 0 に指定し、On のパラメータを設定するフレームでは 0 以上に設定します。以下の図をご覧くださいと、これらのペアをどのように配置すべきかを知ることができます。ペアの間は 1 フレーム以上あけてください。

